Универмаг «Восход»



Модуль для Mutant Future,

рассчитанный на 3-5 игроков 1-2 уровня

Автор: Emergent666

Вступление

Универмаг «Восход» - одно из красивых зданий моего провинциального городка, о котором у меня остались только крупицы воспоминаний из детства. В 2000-ые он был перестроен, и теперь там располагается УВД, в результате чего снаружи он выглядит совсем иначе, а внутри теперь не погуляешь. Однако в воспоминаниях ещё живо то советское здание, походы туда с родителями по выходным, характерный запах и атмосфера этого места.

Карта отнюдь не является детально восстановленными планами этажей, модулю от настоящего «Восхода» досталось лишь название и, пожалуй, некоторое ощущение тоски заброшенного универсального магазина.

Для использования модуля в клонах D&D B/X ему не помешает конвертация, подробно описанная в разделе 9 книги правил Mutant Future. Для использования в иных системах конвертация производится на усмотрение ведущего.

Emergent666, май 2020

Пояснения к карте

Масштаб карты: 1 клетка = 10 фт.

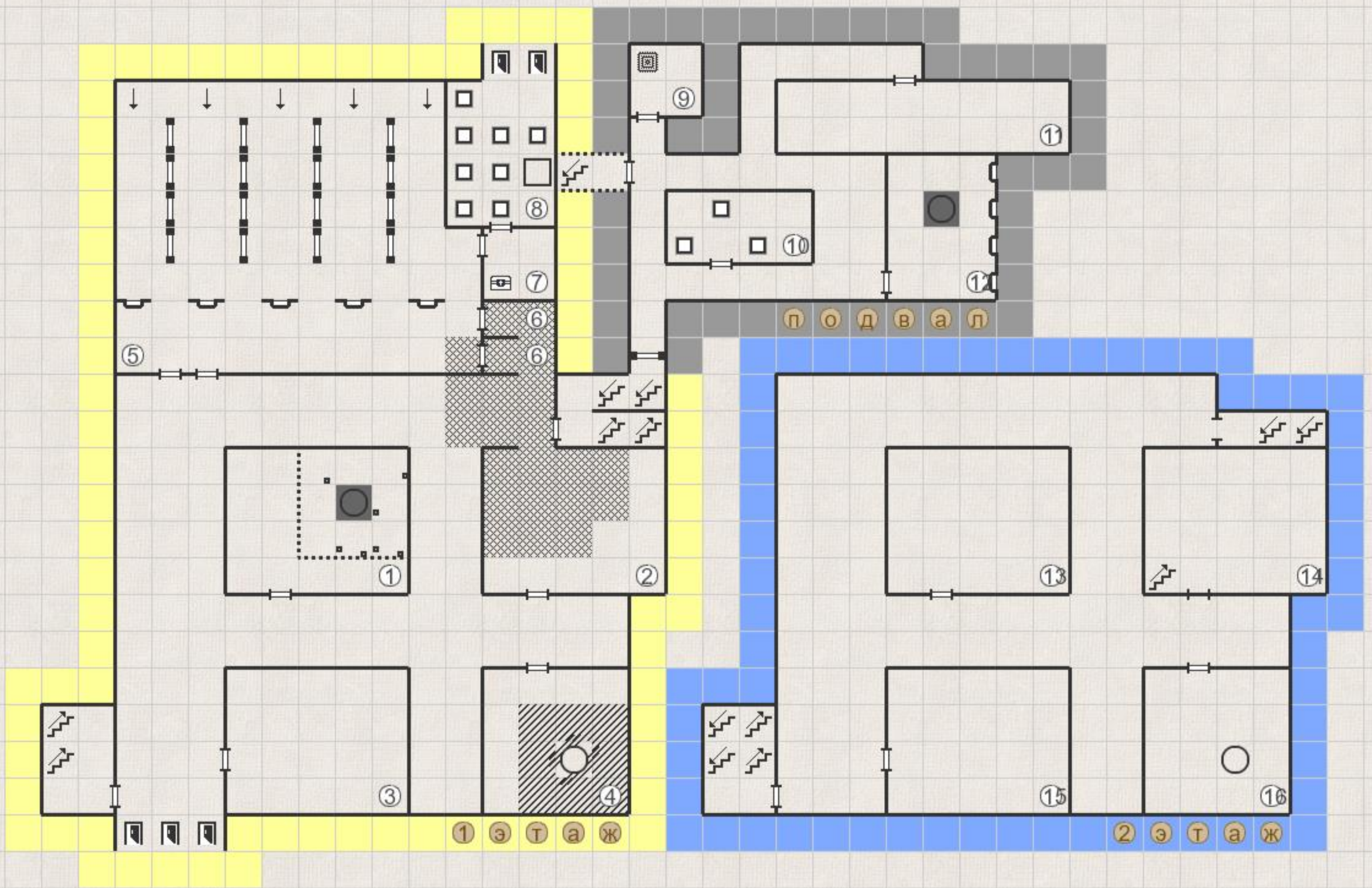
Карта составлялась на https://www.oldgames.sk/dungeon-mapper/mapper.php

Универмаг окружает парковка, как это изображено на обложке.

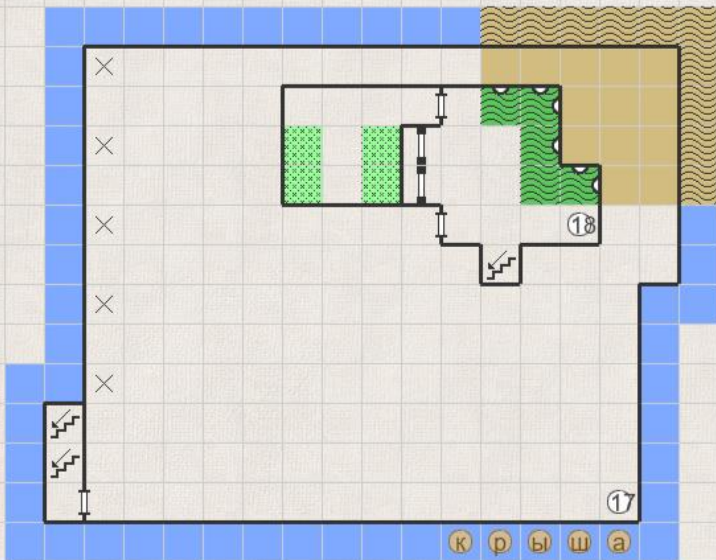
Карта описывает два этажа торгового центра, а также его крышу и подвал. Этажи на карте обведены цветами, которые схематично обозначают то, что находится за ними. Жёлтая обводка – Пустошь, голубая – небо, серая – бетон подвала.

На юге располагается главный вход в универмаг, на севере – ворота склада продуктового магазина. На крыше магазина растёт высокое дерево. Окна заколочены досками или заложены кирпичами, электросеть не функционирует. Внутри проблематично ориентироваться без источника света даже днём. Стены выполнены из кирпича, где-то покрытого гранитной крошкой, а где-то – покрашенного характерной маслянистой краской. Двери в большинстве своём деревянные и массивные. Некоторые стены отделов универмага проломлены и через эти дыры можно протиснуться.

Каждые два десятиминутных хода происходит проверка на случайную встречу в соответствии с правилами и таблицами встреч из Mutant Future.



подвал
1 этаж
2 этаж
1
2
3
4
5
6
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16



крыша
17
18

Введение к модулю

Универмаг может располагаться как в центре провинциального городка, так и на окраине крупного города. Когда-то он являлся базой рейдеров, которых уже с полгода никто не видел. Цель персонажей, направляющихся туда, очевидна – найти чем поживиться на бывшей базе бандитов и вернуться живыми. Вот что они могут знать об этом месте на момент начала модуля (буквой F отмечены ложные слухи):

Значение на d6	Слух
1	Рейдеров выжила странная женщина, поселившаяся на крыше универмага
2	F Существа, обитающие в подвале, находятся под гипнозом некого псионика
3	В магазине живёт андроид, который убедительно притворяется человеком
4	На крыше универмага кто-то обустроил целое жилище
5	F В универмаге бывают выбросы радиации, которые вызывают реалистичные галлюцинации
6	Еда в местном продуктовом может быть очень опасна

1 этаж

1. Магазин посуды

Витрины и шкафчики, некогда полные изделий из стекла и фарфора, разворочены. С помощью своей слюны люди-муравьи собрали из обломков что-то вроде шалаша. Внутри этого шалаша можно увидеть тоннель диаметром 10 футов и 5 людей-муравьев.

Отважившиеся обыскать тоннель обнаружат мешки, содержащие суммарно 6000 меди, 6000 серебра и 800 золота.

Mant, 5 шт. AC = 5, HD = 7, 3 атаки в ход (2 удара клешнями 1d8 и 1 укус 2d8)

2. Мебельный магазин

На мебели, которая когда-то здесь продавалась, явным образом прослеживается, что её бодали рогами. Рога также повредили и северную стену, образовав в ней дыру в коридор и в *комнату 6*. Это место представляет собой логово, затянутое паутиной, и являющееся домом для 4 паукозлов.

Драка в паутине вызовет её вибрацию и привлечёт внимание паукозлов из *комнаты 6*.

У жертв, пойманных в паутину и проткнутых рогами, по карманам можно насобирать 900 меди и 900 серебра.

Spider Goat, 4 шт. AC = 6, HD = 4, 1 атака в ход – бодание (2d4), лягание (2d6) или укус (1d4). При попадании рогами жертва должна успешно совершить спасбросок от яда или будет парализована на 1d6 раундов.

3. Магазин одежды для самых маленьких

Сюда натасканы столы и скамейки со всего этажа, дабы создать своеобразный КПП, ныне, впрочем, заброшенный.

4. Магазин женских шляп

Этот магазин годами использовали как отхожее место и свалку охранники из *комнаты 3*, из-за чего в центре комнаты образовалась гора зловонного мусора, в которой обустроили логово 13 гигантских крыс. Гора высотой почти до потолка, а в потолке над её вершиной крысами прогрызена дыра, через которую можно попасть в *комнату 16*. Если здесь завяжется драка, то ещё 10 крыс прибегут на помощь из *комнаты 16*.

В залежах мусора можно обнаружить сыворотку правды (заставляет говорить только правду при провале спасброска от яда) и Energy Baton (2d6 + 15), для использования которого нужен аккумулятор на поясе или в рюкзаке. Кроме

того, если выгрести весь мусор в коридор и перебрать его, можно найти в нём спрятанные мешки с 1100 меди, 900 серебра и 200 золота.

Rat, giant, 13 шт. AC = 7, 2 хита. 1 укус 1d3 в ход, при попадании - 5% шанс получить болезнь. При получении болезни необходим спасбросок от яда, при провале - смерть через 1d6 дней, при успехе персонаж становится прикованным к постели на 30 дней с 25% шансом, что в течении этого месяца он умрёт.

5. Продуктовый супермаркет

Все витрины (обозначены вертикальными полосами на карте) занавешены тканью (подобно тому, как в супермаркетах ночью занавешивают секции с алкоголем). Если прикоснуться к ткани, то от северной стены в направлении касс (обозначены горизонтальными полосами на карте) выстрелит подсоединённый к ткани соответствующий арбалет (обозначен на карте стрелкой), нанося 1d6 урона. В каждом арбалете по 2 болта, висят они на уровне бёдер человека (ловушка рассчитана на паукозлов). Арбалеты выполнены из подгнившего дерева, попытка отломить их от стоек сломает их. За тканью на витринах лежат губки, пропитанные ароматизатором с запахом свежей еды. Видно, что их недавно обновляли.

6. Туалеты

Мужской и женский таулеты, стены между которыми (как и стена в коридор) проломлены рогами паукозлов.

Драка в паутине вызовет её вибрацию и привлечёт внимание паукозлов из *комнаты 2*.

Spider Goat, 4 шт. AC = 6, HD = 4, 1 атака в ход – бодание (2d4), лягание (2d6) или укус (1d4). При попадании рогами жертва должна успешно совершить спасбросок от яда или будет парализована на 1d6 раундов.

7. Комната управляющего супермаркетом

Дверь в западной стене укреплена стальными пластинами и имеет в замочной скважине ловушку – иглу с ядом, который убивает при провале спасброска от яда. Такая же дверь установлена и в северной её стене.

Внутри комнаты находится самодельная кровать и шкафчик с вещами, в котором можно найти 1200 меди, 500 серебра и 40 золота.

8. Склад супермаркета

Ныне – жилище старика Антеро, синтетического андроида, внешне неотличимого от человека. Он одет в военную форму и мечтает однажды перепрограммировать и сделать своими слугами киборгов из *комнаты 10*, чтобы создать что-то вроде отряда рейдеров-роботов под своим командованием. Пока у него получилось лишь сделать их охранниками *комнаты 10*, неспособными выполнять сложные приказы. На складе он оборудовал кухню, на которой готовит то, что поймает в Пустошах, и паукозлов, подстреленных в комнате 5. Большую часть суток он проводит наблюдая за Пустошью через щель в воротах в северной части склада. Хитрый и лживый, он будет подманивать персонажей поближе к воротам, если они будут снаружи, с тем чтобы легче было попасть по ним из своего револьвера. Если персонажи покажутся из южной двери – угрожая пистолетом будет пытаться их ограбить. Убить его через укреплённые северные ворота склада (как и отпереть их снаружи) практически невозможно. На кобуре под курткой у него спрятан второй полностью заряженный револьвер, а в одном из ящиков склада припрятаны 20 патронов для них.

Склад заставлен ящиками, среди которых находится люк в самодельный тоннель, ведущий в подвал, который старик делал годами. Если андроид чувствует опасность – он сразу бежит через этот люк в подвал, и оттуда, через 2 этаж, наружу, через южный выход универмага.

Старик Антеро. AC = 7, 50 хитов. 1 атака в ход – выстрел 1d10 из револьвера.

<u>Подвал</u>

Проход в подвал с первого этажа представляет собой заржавевшую решётку, затянутую паутиной паукозлов. Попасть туда можно либо по лестнице со второго этажа, либо через люк из *<u>комнаты 8.</u>*

9. <u>Генераторная</u>

За генераторами прячется сундук, содержащий 1200 медных, 450 серебра и 230 золота. Если завести генераторы, то во всём универмаге зажжётся свет. Для этого необходимо успешное опознание и починка техники. Condition Grade генератора = 2 (запустится на 1-8 на d20). Если генераторы сломаны - их Complexity Class = 2 (15% шанса починить при затрате 3 часов).

10. <u>Кладовая</u>

Здесь на прохудившихся ящиках в темноте и тишине сидят 3 киборга-коммандо. Через дыры в ящиках виднеются монеты, спрятанные тут стариком Антеро из *<u>комнаты 8.</u>* На первый взгляд киборги кажутся деактивированными, однако если попробовать взять монеты – они активируются и потребуют положить всё обратно, атакуя при отказе.

В ящиках 700 меди, 500 серебра и 600 золота

Cyborg Commando, 3 шт. AC = 4, HD = 8. 2 атаки в ход: выстрел 6d6 из лазерной пушки в руке и 4d6 электричеством из правой руки. Также могут излучить из глаз Class 6 Radiation.

11. <u>Подсобное помещение</u>

Это огромное подсобное помещение недавно облюбовал высасыватель мозгов, гуманоид с головой, похожей на осьминога, одетый в кожаный плащ с карманами. Он прячется за пустыми верстаками и шкафчиками, стараясь напасть на идущего сзади члена партии.

В карманах высасывателя можно найти 5 золотых. В одном из шкафчиков хранится портативный компьютер стоимостью в 1200 золотых.

С шансом 1 из 6 высасыватель находится не здесь, а в *<u>комнате 12.</u>*

Brain Lasher. AC = 5, HD = 9. При успешной рукопашной атаке вгрызается в череп жертвы. Через 1d4 хода череп будет прогрызен, а мозг цели окажется в животе высасывателя. Пока череп не прогрызен – жертва получает 1d6 урона в ход.

12. <u>Узел канализации</u>

Здесь крайне неприятно пахнет, однако кроме прорванных когда-то труб, вентилей и мостков ничего интересного здесь нет. Если заглянуть в открытый люк в центре комнаты, можно обнаружить образовавшийся естественный резервуар с водой, в котором кормится высасыватель мозгов из *<u>комнаты 11</u>* (шанс встретить его здесь = 1из6).

<u>2 этаж</u>

13. <u>Музыкальный магазин</u>

Целых инструментов не осталось, по полу разбросаны грифы, струны и колки.

14. <u>Магазин игрушек</u>

Южная дверь в магазин игрушек наглухо заколочена изнутри, попасть в него можно либо разрушив стену или дверь, либо по лестнице из *<u>области 18</u>*.

В магазине очень чисто, по стенам идут стеллажи, полные начищенных игрушек и детских книжек, в центре комнаты располагается кровать мисс Ханнеле *(см. область 18)*. Около кровати лежат несколько детских книг, а в самой кровати – игрушечный мишка. Под кроватью находится сундук с сердечками, в котором хранятся 27 патронов от винтовки Ханнеле и её поделка из золота, стоящая 500 золотых, а также 7000 меди, 2500 серебра и 600 золота.

15. Магазин бытовой техники

Некогда полный телевизоров, радиоприёмников и стиральных машин, магазин пустует. Всё мало-мальски ценное перетаскано на крышу *(область 17)* мисс Ханнеле.

16. Магазин бытовой химии

Только въевшийся в стены и пол запах мыла и стирального порошка не даёт вам чувствовать вонь от свалки мусора внизу, в *комнате 4*, куда ведёт дыра в полу. Среди перевернутых шкафов, корзинок и ящиков притаились 10 гигантских крыс. В случае драки сюда поднимутся по горе мусора 13 гигантских крыс из *комнаты 4.*

Rat, giant, 10 шт. AC = 7, 2 хита. 1 укус 1d3 в ход, при попадании - 5% шанс получить болезнь. При получении болезни необходим спасбросок от яда, при провале - смерть через 1d6 дней, при успехе персонаж становится прикованным к постели на 30 дней с 25% шансом, что в течении этого месяца он умрёт.

Крыша

17. Крыша универмага

Плоская крыша, покрытая рубероидом. В северо-восточной части крыши растёт огромное дерево (ствол в разрезе обозначен на карте коричневым цветом), возвышающееся над крышей на высоту 35 футов. На нём, видимо, кто-то недавно начал строить домик – на стволе видны приколоченные ступеньки, а у корней лежат молоток, гвозди и доски. Своими корнями дерево выступает за край крыши, но свисают они не больше чем на 5 футов от края. У подножья дерева располагается самодельная постройка из металлических листов. На крыше постройки и на дереве видно множество антенн, провода от которых идут внутрь шалаша. Корни дерева, располагающиеся около восточной стены постройки, заходят внутрь неё через отверстия, плотно прилегающие к корням.

На западной части крыши расположены самодельные силки для птиц.

18. Дом мисс Ханнеле

В северо-восточной части постройки располагается устройство, обеспечивающее жизнеобеспечение дерева. В западной части – собранная Ханнеле радиостанция (condition grade = 5, complexity class = 3), которой она пользуется для получения новостей из внешнего мира, и дверь в теплицу со стеклянной крышей, где она выращивает себе фрукты и овощи. Помимо этого, в доме можно найти две рации (суммарной стоимостью в 1600 золота) и функционирующий компьютер (стоимостью в 4000 золота). Там же можно найти место для готовки пойманных птиц и выращенных овощей, холодильник, притащенный из *комнаты 16* и т.д.

В южной части шалаша продолблен проход вниз, в *комнату 14.* Мисс Ханнеле с вероятностью 50% может оказаться или в *комнате 18,* или в *комнате 14.*

Мисс Ханнеле представляет собой или человека с раздвоением личности, или мутанта с двумя головами (в зависимости от сеттинга и настроения вашей кампании). Одна её личность – любознательная маленькая девочка, которая колекционирует куклы, мечтает о замке на дереве и будет крайне рада знакомству с игроками. Вторая личность – умная женщина, собравшая радиостанцию с оранжереей и беспокоящаяся за свою безопасность, будет относиться к игрокам подозрительно. Две личности живут в мире друг с другом, но в моменты споров достаточно быстро доходят до истерики и приступов гнева, в подобные моменты персонажам лучше не оказываться рядом.

Во время одного из таких истеричных споров с бывшими хозяевами универмага она открыла стрельбу по ним и чудом уцелела, став новой хозяйкой опустошённого места.

Мисс Ханнеле, AC = 6, 42 хита. 1 атака из автоматической винтовки (1d12) в ход.